



5年生：「2年生が楽しめる“未来あそび”を発明しよう」

MESHを活用して、2年生に楽しんでもらえる遊びを創出する単元を作成しました。MESHとは『ボタン、LED、動き、人感、明るさ、温度・湿度、GPIO』の7つのMESHブロックと、タブレット端末、そして身近にある『もの』などを組み合わせることで、様々なことを実現することができるプログラミング教材です。この単元の学習を通して、ものづくりにおいて新たな価値を生み出すためには、目的意識や相手意識が大切であることに気付かせ、その上で、試行錯誤し、他者と協働していくことの重要性を意識できるようにしました。児童とともに学習計画を丁寧に立てたり、少人数グループによってそれぞれの長所を活動に生かせるような環境を整えたり、MESHの活用の仕方について授業パートナーにアドバイスをもらったりして学習を進めることができました。

6年生：「長原商店街創生！赤松ワクワクプロジェクト」

6年生は「地域の創生」をテーマに学習を行いました。長原商店街会長の佐藤さんの話によると、昔からあるお店は年々減っているため、なんとか現状を維持していきたいということでした。そこで本単元では、そんな長原商店街を盛り上げることを目標に学習を進めました。協力をいただいた11店舗から依頼を受けてスタートし、児童は5人程度のグループで、担当するお店の良いところをPRするために、CM作成の特別授業で動画編集を学んだ経験を生かし、各店舗のCMを作ることにしました。そしてそれを1枚のガイドマップにまとめ、「長原商店街おさんぽマップ」を作成しました。本校は校舎改築工事で、特別出張所が併設されたので、特別出張所や商店街など、近隣の住民の目につきやすいところに置いていただいた。

